



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Semiotyczna ironia Hellera i Crane'a

Author: Wojciech Kalaga

Citation style: Kalaga Wojciech. (1985). Semiotyczna ironia Hellera i Crane'a. W: W. Kalaga, T. Sławek (red.), "Znak i semioza : z zagadnień semiotyki tekstu literackiego" (S. 98-115). Katowice : Uniwersytet Śląski



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego



Semiotyczna ironia Hellera i Crane'a

Crane'a i Hellera warto porównać nie tylko dlatego, że obydwaj uwiłkli swych bohaterów w wojnę — co w naszym stuleciu nie jest przecież niczym nadzwyczajnym — ale również dlatego, że w powieściach, o których będzie mowa, charakteryzuje ich uderzająco podobna strategia w obrębie jednego systemu semiotycznego przy jednoczesnym, zupełnie przeciwnym sposobie realizacji innego systemu, krzyżującego się z tym pierwszym. Obydwaj pisarze, mimo iż omawiane tu książki dzieli ponad półwiecze, zdają się mieć pewnego rodzaju semiotyczną meta-świadomość, która sprawia, iż i jeden, i drugi mogą pozwolić sobie na ironiczne uśmieszki wobec literacko-kulturo-wojennych konwencji. W szerszym kulturowo kontekście różnice zarysowujące się między nimi mogą też być traktowane, choć tu oczywiście potrzebna jest ostrożność w sądach, jako przejaw zmieniającej się świadomości społecznej, poddanej trudnym doświadczeniom naszego stulecia.

Omawiane w artykule powieści: *Szkarłatne godło odwagi* (Stephen Crane, 1895) i *Paragraf 22* (Joseph Heller, 1961)¹ realizują między innymi dwa istotne systemy semiotyczne: odnoszący się do szeroko pojętej cywilizacji, a przeniesiony na teren literatury system nazwany tu systemem WOJNA oraz typowo już literacki system BILDUNGSROMAN. Omówimy te zagadnienia w pierwszej i trzeciej części artykułu, część druga natomiast poświęcona jest RANIE — znakowi szczególnie istotnemu w obydwu powieściach.

¹ S. Crane: *The Red Badge of Courage* (1895); J. Heller: *Catch-22* (1961). Korzystam z wydań polskich: S. Crane: *Szkarłatne godło odwagi*. Przeł. B. Zieliński. Warszawa 1955. J. Heller: *Paragraf 22*. Przeł. L. Jęczyński. Warszawa 1978. W dalszej części artykułu używamy odpowiednio skrótów: SGO i PDD.

I

Gdybyśmy spróbowali zestawić elementy systemu WOJNA, jego znaki o najwyższej ogólności, niejako znaki *sine qua non*, które w wariantach systemowych znajdują swoje uszczegółowione repliki, to moglibyśmy wyobrazić je sobie w podstawowym zarysie następująco:

PRZEDMIOT:	człowiek		oręż
DZIAŁANIE:	atak	obrona	oczekiwanie
WARTOŚCI			
EGZYSTENCJALNE:	życie	rana	śmierć
WARTOŚCI			
MORALNE:	odwaga	tchórzostwo	
	zwyciestwo	klęska	

Na obrzeżach tego systemu znajdowałyby się też miłość i tęsknota, front, tyły, szpital etc. Pomijamy tu na razie omówienie reguł systemu. System takich znaków ogólnych realizowany może być w najprzeróżniejszych kodach i światach możliwych, od naszego realnego poczynając, na sztuce malarskiej, literackiej czy filmowej kończąc. Jak sfera przedmiotu i działania realizowana może być w kodach różnej broni, tak sfera wartości egzystencjalnych i moralnych uformuje się na gruncie różnorodnych sytuacji i przybierze różnorakie postaci.

Zestawiliśmy tutaj te najogólniejsze znaki nie po to, by dokładnie omawiać ich realizację u Crane'a i Hellera, ale by zarysować matrycę, na tle której problemy bardziej szczegółowe łatwiej będzie rozpatrywać i widzieć w kontekście szerszych powiązań.

Pewną odmianą nakreślonego tu tak ogólnie systemu WOJNA jest wariant, który można by nazwać HEROICZNO-POPULARNYM (w dalszej części artykułu używać będziemy skrótu HP). Jest to wariant w pewnym sensie ponadczasowy, ulegający wprawdzie modyfikacjom, ale o znaczeniu drugorzędnym. Podstawowy charakter czy rdzeń tego systemu pozostaje bez zmian. Funkcjonuje on w prymitywnej, naiwnej warstwie świadomości społecznej jako wzorzec zachowań oraz zakodowany jest i w dalszym ciągu często znajduje realizację w drugorzędnej, tandetnej literaturze wojennej czy pieśni wojskowej (podobnie jak sielanka była naiwnym modelem świata wiejskiego, a wulgarny socrealizm uproszczonym modelem zachowań i stosunków w postulowanym społeczeństwie socjalistycznym). Pewne funkcje intelektualne i emocjonalne człowieka zostają w modelu realizującym system HP zredukowane lub wyeliminowane kosztem nadmiernego rozdęcia innych. Człowiek zamieniony

zostaje w żołnierza, z wszystkimi konsekwencjami tej przemiany, wydarzenia budowane są według stereotypowych wzorców, a relacje w świecie zostają znacznie uproszczone. Sreparowany protagonista tego modelu za jedyny cel ma bohaterskie czyny i zwycięstwo, nie budzą się w nim wątpliwości co do sensu wojny, jakakolwiek by ona była, obcy mu jest strach: wokół „śmierć kosi niby łąn”, on jednak „nie wie, co to lęk”. W literaturze realizującej taki wariant systemu śmierć z reguły omija bohatera, czyny bohaterskie zaś następują całymi seriami (skrajnie kiczowate przykłady z naszego kręgu to *Czterej pancerni i pies* czy filmy o kapitanie Klossie). Jeżeli bohater jednak ginie, to śmierć jego musi mieć odpowiednią oprawę — melodramatyczną czy szczególnie heroiczną. Ornamentem jest z reguły frontowa przyjaźń czy też tęsknota do dziewczyny. W poszczególnych realizacjach propagandowych, świadomościowych czy literackich różnie zresztą mogą rozkładać się akcenty. Nie chodzi nam tu o szczegółowe przedstawienie wariantu heroiczno-popularnego — mogłoby to być celem odrębnej pracy — ale o zarysowanie jego istoty, którą jest upiększające eksponowanie bohaterstwa oraz związanych z nim atrybutów oraz jednocześnie daleko posunięte ustandaryzowanie i uproszczenie pojęć, sytuacji, obrazu człowieka i stosunków międzyludzkich.

Heroiczno-popularny wariant systemu WOJNA nie ogranicza się bynajmniej do jednego kręgu kulturowego. W powieści amerykańskiej przed Crane'em istniała taka właśnie heroiczno-popularna tradycja reprezentowana między innymi przez George'a C. Egglestona, George'a Washingtona Cable'a, Harolda Fredericka, Charlesa Kinga czy Thomasa Page'a. Zresztą początek *Szkarłatnego godła odwagi* i jej wstępna faza aż do zakończenia pierwszego ataku wroga na pozycje armii północnej, wprowadza nas w model HP za pośrednictwem świadomości bohatera, którą poznajemy dzięki wszechwiedzy narratora.

Henry Fleming zaciągnął się do wojska na ochotnika z zamiarem dokonania wielkich czynów. Towarzysze obozujący w oczekiwaniu na bojowe starcie odczuwają niezwykle pragnienie dania wrogowi łupnia. Bohatera dręczą wprawdzie obawy, czy nie ucieknie z pola walki (pierwszy sygnał mającego nastąpić zderzenia systemu HP z wariantem „brutalnym”), ale przede wszystkim w wyobraźni widzi siebie w przeróżnych niebezpiecznych, lecz bohaterskich sytuacjach:

Ma się rozumieć, przez całe życie marzył o bitwach — o mglistych, krwawych zapasach, których rozmach i płomiennosć przejmowały go dreszczem. Widział siebie samego w wielu starciach. Roili mu się narody bezpieczne w cieniu jego orlookiego bohaterstwa. (SGO, 17)

Upajał go zachwyt nad samym sobą. Doznał najrozkoszniejszego uczucia w swoim życiu. Obejrzał ostatnie wypadki okiem człowieka stojącego na uboczu i uznał, że ten kto tak walczył, spał się wspaniale.

Czuł, że jest niebyle kim. Dorównał tym ideałom, które uważał za niedosiężne dla siebie. Uśmiechnął się z głęboką satysfakcją.(57)

Jawiły mu się obrazy samego siebie — niby to oderwanego od własnego jestestwa, a jednak w nim tkwiącego — granatowej, desperackiej postaci prowadzącej desperackie natarcia, kroczącej naprzód z wzniesioną wysoko, strzaskaną klingą — granatowej, zuchwałej postaci wystawiającej się na szkarłatno-stalowy szturm, ginącej spokojnie gdzieś na wyniosłości, przed oczyma wszystkich. Myślał, jak wspaniale patetyczny byłby jego trup. [...] Zaiste, widział już samego siebie, okrytego pyłem, patrzącego dziko, zdyszanego, mknącego w stronę frontu, by we właściwej chwili porwać za gardło i zdławić złowrogą, chichoczącą jędzę klęski.(87)

Wyobrażenia Fleminga o wojnie to nic innego jak właśnie przejaw owego heroiczno-popularnego pojmowania świata. W modelu tym jest miejsce dla nieustraszonych czynów, dla bohatera, którego droga usłana jest sposobnościami do wykazania męstwa. Naokoło padają jak muchy, może także zginąć bliski towarzysz bohatera, a i on sam nie może być nietykalny. Powinien zostać ranny, na tyle jednak lekko, by z myślą o zwycięstwie i o oczach czekającej gdzieś tam w domu dziewczyny brać udział w dalszej walce, a później odbierać słowa pochwały od dowódcy lub generała (najlepiej na koniu). W tego rodzaju antycypowany model świata wprowadzają nas pierwsze strony powieści, główny zaś ciężar antycypacji spoczywa na konstrukcji bohatera, który swą świadomością do tego modelu przynależy.

Tymczasem Crane, posługując się znakami kreowanego czy implikowanego przez świadomość bohatera modelu heroiczno-popularnego, używa ich w sposób przewrotny i ironiczny, wprowadzając te znaki do modelu świata, który nie jest niczym innym jak opozycją wobec świata HP. Jest więc pierwsze starcie z wrogiem, ale zamiast nieugiętej woli zwycięstwa we Flemingu budzi się „dojmująca rozpacz udręczonego zwierzęcia, dobrotliwej krowy nękaną przez psy” (52). Staje się „nie człowiekiem, lecz częścią organizmu” (52). Zamiast bohaterskich czynów przychodzi w końcu strach. Jest okazja, by wykazać się odwagą przy drugim natarciu nieprzyjaciela, ale następuje ucieczka z pola bitwy:

Obok jakiś żołnierz, który dotychczas gorączkowo ładował i strzelał, nagle przestał i rzucił się z wyciem do ucieczki. Innego, który na twarzy miał wyraz wzniosłej odwagi — majestat człowieka nie wzdragającego się poświęcić własne życie — w tej chwili poraził nikczemny strach. Pobladł jak ktoś, kto o północy znalazł się na skraju przepaści i nagle to sobie uświadamia. Przyszło nań objawienie. I on też cisnął karabin, i począł uciekać. Nie było w jego twarzy wstydu. Pomykał jak zając. (59—60)

Jest też rana (o czym dalej), jednak nie odniesiona w krawym i zwycięskim boju, lecz zadana w czasie ucieczki przez oszołomionego żołnierza z własnych oddziałów. Jest śmierć towarzysza, ale nie bohaterska, a przerażająca i okrutna. Jest generał na koniu, który omal nie trąca rannego, czołgającego się na czworakach żołnierza, który, jednak „odpełznął w dzikim, pełnym udręki pośpiechu”. (127) Fleming i jego towarzysz usiłują podsłuchać rozmowę generała z innym oficerem w nadziei, że „a nuż padną tu jakieś doniosłe, sekretne, historyczne słowa”. (128) Tymczasem z rozmowy wynika, że to właśnie ich regiment, „poganiaczy mułów”, jak nazwał ich oficer, postanowiono wysłać na stracenie. W innym momencie, wcześniej usłyszany fragment rozmowy między dowódcami to nie wielkie sprawy wojny, lecz prośba o paczkę cygar. Zamiast pochwały czy słów otuchy z ust rozwścieczonego dowódcy pada obelga. Nawet oficerowie „stojący za linią w pewnych odstępach [...] nie dbali o malownicze pozy” (w oryginale: „neglected to stand in picturesque attitudes”. — 54)

Ironia *Szkarłatnego godła* polega przede wszystkim na wykorzystaniu w realistycznie brutalnym modelu wojny znaków mających odmiennie znaczenie w sugerowanym przez świadomość bohatera wariacie heroiczno-popularnym, a w rezultacie na odwróceniu znaczenia tych znaków. To zderzenie dwu modeli świata będących realizacjami dwóch wariantów systemu jest zresztą podstawowym środkiem unaocznienia przemiany świadomości bohatera w procesie jego dojrzewania.

Taktyka Josepha Hellera jest odmienna od taktyki Crane’a, choć strategia pozostaje podobna: konfrontacja modelu HP z przeciwnym mu modelem świata. O ile Crane w realistycznie brutalny system wojny wprowadza świadomość bohatera należącą do systemu heroiczno-popularnego i świadomość ta ewoluuje w kierunku modelu przedstawionego świata, by w końcu całkowicie się doń przystosować, to Heller posługuje się „taktyką cytatu” — cytatu będącego stanem rzeczy, sytuacją czy wypowiedzią wyrwaną jakby z modelu hieroiczno-popularnego i wykpioną przez kontekst, w jakim zostaje osadzona. Ów kontekst to groteskowo-okrutny świat Pianosy. Jego mechanizmy umożliwiają działanie lub nawet same tworzone są przez indywidua, które gdyby można użyć z nich amalgamat, postawiłyby króla Ubu w pozycji niemal nobliwego myśliciela. Jest to model świata, w którym rozkwita oficer żywnościowy Milo Minderbinder, założyciel syndykatu handlowego o zasięgu światowym (kupuje i sprzedaje wszystko, od pietruszki po drzewo balsa, figi, egipską bawełnę, którą usiłuje podać żołnierzom w czekoladzie, portugalskie sardele, galwanizowany cynk, kiełbasę, po którą notabene udaje się do Polski, używając do tego celu eskadr zarówno amerykańskich bombowców, jak i niemieckich Messerschmidtów). Milo kupuje

jajka po siedem centów, a sprzedaje je po pięć centów za sztukę — z zyskiem. Zawiera z amerykańskimi władzami wojskowymi umowę na zbombardowanie bronionego przez Niemców wiaduktu w Orvieto, a z niemieckimi władzami wojskowymi umowę na obronę tegoż wiaduktu przed amerykańskimi atakami z powietrza (jego honorarium to zwrot kosztów operacji plus sześć procent plus 1000 dolarów za każdy strącony samolot amerykański). Milo podpisuje także kontrakt z Niemcami na zbombardowanie własnego oddziału. Obok Mila występuje również pułkownik Cathcart, który aby zdobyć uznanie w oczach przełożonych, nie tylko kupuje cygarniczkę (wyobraża sobie, że dodaje mu ona dostojęstwa), ale i podnosi limit akcji bojowych z obowiązujących dwudziestu pięciu na trzydzieści, czterdzieści pięć, pięćdziesiąt, a w końcu siedemdziesiąt pięć. Są też generałowie Dreedle i Peckem poświęcający całą swą uwagę wzajemnemu zwalczaniu się. Jest także były starszy szeregowy Wintergreen, dekontnik pracujący w centrali łączności, który przekazuje treść wiadomości i rozkazów wedle własnego życzenia. Ważna postać to porucznik, pułkownik, a później generał Scheisskopf, którego jedyną pasją są parady wojskowe, a jednym marzeniem, by wszyscy maszerowali w niekończącej się defiladzie. Zasadą zaś, na której opiera się system świata Pianosy jest wszechobecny, lecz nigdzie nie istniejący faktycznie paragraf 22 (lub, jak woli Zbigniew Lewicki, hak 22)², którego działanie ilustruje najlepiej przytoczony cytat:

Był więc tylko jeden kruczek — paragraf 22 — który stwierdzał, że troska o własne życie w obliczu realnego i bezpośredniego zagrożenia jest dowodem zdrowia psychicznego. Orr był wariatem i mógł być zwolniony od lotów. Wystarczyło, żeby o to poprosił — ale gdyby to zrobił, nie byłby wariatem i musiałby latać nadal. Orr byłby wariatem, gdyby chciał dalej latać i byłby normalny, gdyby nie chciał, ale będąc normalny musiałby latać. Skoro latał, był wariatem i mógł nie latać; ale gdyby nie chciał latać, byłby normalny i musiałby latać. Yossarian był wstrząśnięty absolutną prostotą działania paragrafu 22, czemu dał wyraz pełnym podziwu gwizdnięciem. (PDD, 49)

W tym groteskowym i absurdalnym mikrokosmosie natknąć się jednak można tu i ówdzie na sytuację, postać czy wydarzenie jak gdyby wyjęte z innego systemu znakowego i przeniesione do świata Pianosy, ale w sposób odbierający im pierwotne znaczenie, które posiadałyby w macierzystym systemie HP. Heller ośmiesza elementy tego systemu, posługując się nie tylko kontekstem absurdalnego świata, ale od razu kształtując je w sposób przewrotny. Przykładem niech będzie doskonale funkcjonujący w systemie HP znak, jakim jest KWIAT RZUCONY Z TŁUMU (najle-

² Z. Lewicki: *Podwójne widzenie Hellera*. „Literatura na Świecie” 1976, nr 62, s. 328—347.

piej przez płaczącą ze wzruszenia dziewczynę) w stronę przejeżdżających przez oswobodzone miasto bohaterskich żołnierzy. Zobaczymy kto i jak rzuca kwiat u Hellera:

Mimo licznych niebezpieczeństw, na jakie major... de Coverley narażał się za każdym razem, wynajmując pokoje, jedyną ranę odniósł jak na ironię wkraczając na czele tryumfalnego pochodu do otwartego miasta Rzymu, gdzie został zraniony w oko kwiatem wystrzelonym z bliskiej odległości przez obdartego, chichoczącego, zapijaczonego starucha, który następnie jak szatan rzucił się ze złośliwą uciechą na samochód majora... de Coverley, schwycił brutalnie i bez cienia szacunku jego siwą głowę i ucałował go szyderczo w oba policzki, ziejąc przy tym kwaśnym odorem wina, sera i czosnku, by natychmiast z pustym, suchym, zgrzytliwym śmiechem zniknąć wśród radosnego, wiwatującego tłumu. (146)

Sam major... de Coverley — siwowłosy oficer „z groźnie zmarszczonym czołem i płomiennym, władczym wejrzeniem, który nieustraszenie i zawsze zwycięsko prowadzi wojska alianckie we wszystkich ważniejszych akcjach” (144) — to także postać godna uwagi z naszego punktu widzenia. Gdy tylko jakieś miasto zostało zajęte.

dzienniki całego świata przynosiły fotografie pierwszych amerykańskich żołnierzy wdzierających się do zrujnowanego miasta poprzez zwały gruzów i dym. I niezmiennie był wśród nich major... de Coverley, siedzący prosto, jakby kij połknął, w zdobytym gdzieś jeepie, wpatrzony przed siebie, podczas gdy pociski artyleryjskie rozrywały się wokół jego niewzruszonej głowy, a młodzi, zwinni żołnierze piechoty z karabinami w rękę przebiegali pod ścianami płonących budynków lub padali zabici w bramach. Wydawał się niezniszczalny i nieśmiertelny, gdy tak siedział wśród grożącego zewsząd niebezpieczeństwa z twarzą zastygłą w ów groźny, władczy, sprawdziwszy i budzący respekt wyraz, który cała eskadra знаła i szanowała. (144)

Major... de Coverley, którego postać jest jakby żywcem wyjęta z modelu HP (CZŁOWIEK, KTÓRY SIĘ KULOM NIE KŁANIA), to jednak nie nieugięty zdobywca a — o czym czytelnik zostaje uprzedzony — specjalista od wynajmowania apartamentów dla oficerów i szeregowych na okres urlopów.

Podobnie rzecz się ma z listami, które Yossarian w pewnym momencie swego pobytu w armii wysłał do wszystkich swoich znajomych. Tekst tych listów, mimo iż utrzymany w konwencji systemu HP — „Pytali, kto się zgłasza na ochotnika. Zadanie jest bardzo niebezpieczne, ale ktoś musi je wykonać. Napiszę do was zaraz po powrocie.” (8) — mógłby może i funkcjonować w modelu świata Pianosy na zasadzie elementu kontrastującego, gdyby nie to, iż jako znak zostaje wydrwiony i przeinaczony przez najbliższy kontekst, w którym się pojawia. Yossarian bowiem pisze owe listy, leżąc w szpitalu w efekcie udanej symulacji bólów wą-

troby, „które jakoś nie chciały przerodzić się w pospolitą żółtaczkę” (7), i jego jedynym pragnieniem jest dekować się w łóżku jak najdłużej.

Pobyt Yossariana w szpitalu dostarcza zresztą jeszcze co najmniej jednego przykładu „opacznej” translokacji elementu systemu HP w model groteskowo-absurdalny. Znak ten, nazwijmy go tu opisowo: RODZINA PRZY ŁÓŻKU UMIERAJĄCEGO SYNA-ŻOŁNIERZA — należy do melodramatycznej sfery systemu HP. Heller używa go w sposób, dla siebie typowy, to znaczy nicuje całą modelową sytuację, ukazując jej tandetnie sporządzone ściegi. W omawianym fragmencie rodzina jest już w drodze, ale syn-żołnierz zmarł nim zdążyli dotrzeć na miejsce. Lekarz zatem, szantażując Yossariana (obiecuje nie zdradzić jego symulacji), nakłania go, by zastąpił umierającego. Yossarian zostaje „dla większego efektu” owinięty w bandaż, jego pokój odpowiednio przygotowany („lekarz wysłał sanitariusza, żeby poszukał dwóch bukietów przywędłych kwiatów o silnym i mdłym zapachu” — 199), po czym następuje parodia dialogu między umierającym żołnierzem a rodziną, fragment zbyt długi, aby go tu w całości przytoczyć, warto jednak spojrzeć na reprezentatywny dla całości początek:

Pierwszy odezwał się ojciec.

— Wygląda okropnie — powiedział.

— On jest chory, tato.

— Giuseppe — powiedziała matka siadając na krześle i składając żylaste dłonie na podolku.

— Nazywam się Yossarian — powiedział Yossarian.

— On się nazywa Yossarian, mamó. Yossarian, poznajesz mnie?

To ja, twój brat John. Czy wiesz, kto ja jestem?

— Jasne, że wiem. Jesteś mój brat John.

— Poznaje mnie! Tato, on mnie pozna! Yossarian, to jest tato. Przywitaj się z tatą.

— Dzień dobry, tato.

— Dzień dobry, Giuseppe.

— Tato, on się nazywa Yossarian.

— Wciąż myślę o tym, jak on okropnie wygląda etc. (200)

Heller „cytuje” tutaj sytuację należącą konwencjonalnie do modelu HP, ale wtłacza w jej ramy groteskowy dialog, co w rezultacie nadaje opaczne znaczenie całemu rozbudowanemu znakowi.

Innego rodzaju cytatem jest z kolei rozmowa między pułkownikiem Kornem i pułkownikiem Cathcartem a Yossarianem po jego nalocie na most nad Padem, gdy Yossarian, naprowadziwszy wbrew regułom swój klucz nad cel po raz drugi, zniszczył most. Kolejne wypowiedzi Yossariana zbudowane są wedle wzoru KU CHWALE OJCZYZNY (HP), po czym, w odpowiedzi na wątpliwości pułkownika Cathcarta, pada ze strony Yos-

sariana propozycja: „Może mi pan dać medal” (151), wprowadzająca ironiczną rysę w portret młodego, nieustraszonego bombardiera.

Ironia Hellera polega nie tylko na wprowadzaniu w groteskowy model świata znaków genetycznie przynależnych do systemu heroiczno-popularnego (NIEUSTRASZONY OFICER, KWIAT RZUCONY Z TŁUMU, NIEBEZPIECZNE ZADANIE, KTÓRE KTOŚ MUSI WYKONAĆ etc.), ale na równoczesnym zaszczepieniu im samym pewnych cech groteskowych w stopniu jednak nie na tyle dużym, by straciły one zasadniczy rys HP. Nie jest to więc jedynie wprowadzanie elementów należących do jednego systemu w model świata zbudowany według innego systemu, ale także zniekształcenie treści ustandaryzowanych znaków systemu pierwszego.

II

Na poziomie wartości egzystencjalnych, obok życia i śmierci, centralnym znakiem systemu WOJNA jest RANA. Rana łączy w sobie byt i niebyt w sensie dwojakim: fizycznym i metafizycznym, jest bowiem wymieszaniem tkanek martwych z żywymi, ale także stanowi znak owej cieniutkiej granicy między śmiercią a życiem, jest naocznym dowodem na to, jak blisko była ta pierwsza i jak ulotne jest to drugie. Rozdarcie tkanek ludzkiego ciała ma jednak w tym systemie znaczenie szczególne — rana odniesiona w czasie wojny jest raną różniącą się od odniesionej w innych okolicznościach, choć oparcie przedmiotowe pozostaje to samo. Rana wojenna nie jest zaskoczeniem, nie jest znakiem przypadku i nieszczęśliwego fatum. Mało tego, stanowi przedmiotowy dowód udziału w boju, narażenia życia, odwagi. W modelu świata opartym na systemie heroiczno-popularnym RANA jest elementem niezbędnym.

Zarówno Heller, jak i Crane posługują się tym znakiem w sposób ważki. W powieści Crane’a właśnie rana jest owym upragnionym przez bohatera „godłem odwagi” (w taki też sposób funkcjonuje w systemie HP). Heller używa tego znaku kilkakrotnie: przypomnijmy „fałszywą” ranę Snowdena w locie na Avignon, gdy bohater opatruje jego nogę nieświadomy, iż prawdziwa rana ukryta jest pod kamizelką kuloodporną, o czym przekonuje się dopiero wtedy, gdy wnętrzości Snowdena wypływają na deski pokładu. Nas interesuje tu jednak przede wszystkim rana pojawiająca się w innym kluczowym punkcie fabuły, gdy Yossarian podejmuje decyzję zawarcia układu z Cathcartem. Zastosowanie znaku jest tutaj podobnie ironiczne jak w *Szkarłatnym godle odwagi*.

Przypomnijmy sytuację, w jakiej odnosi ranę bohater *Szkarłatnego godła*, Henry Fleming. Oszołomiony pierwszym natarciem, przerażony

molochem bitewnych zmagają, otumaniony własnym strachem i słabością bohater ucieka z pola walki. Po okresie samotnego błakania dołącza do ponurego pochodu rannych żołnierzy wracających z kierunku, gdzie rozgrywała się bitwa:

Znajdował się wśród ran. Ten ludzki tłum krwawił. Pytanie obdartego żołnierza sprawiło, iż chłopiec uczył, że można wykryć jego hańbę. Ustawicznie zerkał z ukosa, chcąc się przekonać, czy ci ludzie wpatrują się w znaki winy wypalone na jego czole.

Chwilami przyglądał się z zazdrością rannym żołnierzom. Uważał, że ci co mają poszarpane ciała, są uprzywilejowani. I on także zapragnął mieć ranę — szkarłatne godło odwagi. (SGO, 74)

Fleming uzyskuje swoje upragnione godło, gdy schwyciwszy za ramię jednego z przerażonych żołnierzy wycofujących się z pola walki, usiłuje dowiedzieć się czegoś o sytuacji. Ten, w transie przerażenia, uderza go w głowę karabinem. Fleming zostaje ranny, a wróciwszy do obozu witany jest jak bohater. Jego rana w kategoriach systemu WOJNA staje się znakiem odwagi, tak bowiem zostaje „wyinterpretowana” przez Henry’ego, który świadomie oszukuje swych towarzyszy broni. Jak powiada Eco, „możliwość kłamstwa jest proprium semiozy”³.

To chępienie się raną jest odwróceniem jednego z możliwych wariantów realizacji systemu heroiczno-popularnego, w którym bohater ukrywa ranę przed otoczeniem, co w efekcie przynosi mu jeszcze większe wawrzyny. Tak dzieje się na przykład w anonimowym opowiadaniu pt. *Thompson of Ours* (Ten nasz Thompson), które ukazało się na łamach nowojorskiej „Daily Tribune” dziewiętnastego marca 1981⁴. Młody oficer ratuje swych towarzyszy, sprowadzając w odpowiednim czasie pomoc; pędzi zaś po nią na koniu, mimo iż odniósł poważną ranę, którą jednak ukrywa. Czyn ten przynosi mu uznanie w postaci Krzyża Zwycięstwa.

We wspomnianym opowiadaniu bohater udaje, że nie ma rany; Henry Fleming udaje, że ją ma. W gorzkim i bolesnym pastiszu znaku, stworzonym przez Crane’a, opozycją RANY nie jest brak rany, lecz NIE-RANA, która jest znakiem tchórzostwa, „znakiem winy wypalonym na [...] czole” odczuwanej, nim jeszcze otrzymał cios. Fizyczne zniszczenie tkanek, będące materialną podstawą znaku, odczytane zostaje wprawdzie w kategoriach opozycji: odwaga — tchórzostwo, ale przeciwstawne niż chciałby Fleming, jego znaczenie drwi sobie z systemu, w którym funkcjonuje świadomość bohatera.

NIE-RANA pojawia się także w punkcie kulminacyjnym powieści

³ U. Eco: *Theory of Semiotics*. Bloomington, London 1976, s. 59.

⁴ E. Solomon: *Stephen Crane. From Parody to Realism*. Cambridge, Mass. 1967, s. 71.

Hellera, choć jej oszukańczym „interpretatorem” nie jest sam bohater, lecz oficjalny raport wojskowych władz. Wiąże się to z odmiennym postrzeganiem świadomości, niż miało to miejsce u Crane’a (zagadnienie to omówimy nieco dalej). Yossarian odnosi tę ranę w momencie, gdy jego jedynym celem jest wydostanie się z armii i ucieczka od wojny. Udawszy się na rozmowę do pułkownika Korna i pułkownika Cathcarta, stanowiących w powieści jaskrawy przykład cynicznej biurokracji i karierowiczostwa, wchodzi z nimi w układ, według którego zostanie odesłany do kraju jako bohater, pod warunkiem, że będzie wszędzie dobrze o nich mówił i nie będzie ich krytykował za to, że zmuszają pozostałych pilotów do odbywania coraz większej liczby lotów bojowych. Heller i tu wprowadza zapożyczenie z systemu heroiczno-popularnego, kładąc jednak pułkownikowi Kornowi odmalować ironiczny raczej wizerunek znaku pod nazwą ZASŁUŻONY BOHATER:

Widzicie, Yossarian, będziecie mieli jak u Pana Boga za piecem. Damy wam awans na majora, a nawet jeszcze jeden medal. Kapitan Flume przygotowuje już płomienne komunikaty opisujące wasze bohaterstwo nad Ferrarą, waszą głęboką i nie wzruszoną lojalność w stosunku do swego oddziału oraz wasze bezgraniczne poświęcenie przy wykonywaniu obowiązków.

Będziemy was gloryfikować i wrócicie do kraju jako bohater odwołany przez Pentagon w celach propagandowo-reklamowych. Będziecie żyć jak milioner. Będą was traktować jak gwiazdora. Będziecie przyjmować defilady na swoją cześć i wygłaszać przemówienia zachęcające do kupowania obligacji pożyczki wojennej. Z chwilą gdy zostaniecie naszym kumplem, otwiera się przed wami cały nowy luksusowy świat. Czy to nie cudowne? (PDD, 461)

Układ zostaje zawarty i Yossarian opuszcza pokój pułkowników:

Yossarian czule pomachał na pożegnanie swoim nowym przyjaciółom i wyskoczył na korytarz, z trudem powstrzymując się, aby nie zaśpiewać na cały głos. *Mógł wracać do kraju: postawił na swoim; [...]* W radosnym i zawadiackim nastroju ruszył ku schodom. Jakiś szeregowiec w zielonym kombinezonie zasalutował mu. Yossarian odsalutował zadowolony, spoglądając na żołnierza z zaciekawieniem. Twarz żołnierza była dziwnie znajoma. Zanim Yossarian opuścił rękę, szeregowiec w zielonym kombinezonie zmienił się nagle w dziwkę Nately’ego i rzucił się na niego w morderczym szale z oprawnym w kość kuchennym nożem, który trafił go w bok pod uniesioną ręką. Yossarian z krzykiem osunął się na podłogę, zamykając oczy z przerażenia na widok dziewczyny unoszącej nóż do nowego ciosu. Był już nieprzytomny, kiedy pułkownik Korn i pułkownik Cathcart wybiegli z pokoju i spłoszywszy dziewczynę uratowali mu życie. (464—465)

W szpitalu Yossarian dowiadyuje się od kapelana, że wszyscy są z niego bardzo dumni, wedle bowiem oficjalnego komunikatu został niemal zaszytyłowany przez nazistowskiego zamachowca czyhającego na życie pułkownika Korna i pułkownika Cathcarta. Omal nie ginąc w „obronie

ojczyzny i przełożonych", Yossarian w nieświadomie przewrotny sposób dopełnia obrazu nakreślonego przez pułkownika Korna.

Fleming zostaje ironicznym bohaterem z powodu rany zadanej przez przerażonego żołnierza z własnych oddziałów, Yossarian zaś otrzymawszy ranę z rąk oszalałej z bólu dziwki Nately'ego. Podobnie jak Fleming Yossarian otrzymuje swoje „godło odwagi” w chwili ucieczki, gdy jest już świadomie zapamiętałym tchórzem i gdy podejmuje próbę dezercji moralnej. Jego groteskowa NIE-RANA również staje się oszukańczą „RANĄ” włączoną w ośmieszony heroiczno-popularny wariant systemu WOJNA.

III

Omawiana kwestia odwagi i tchórzostwa oraz związane z nią zagadnienie przemiany osobowości bohatera i jego dojrzewania uświadamiają nam, iż w omawianych tu powieściach nakładają się na siebie (co najmniej) dwa systemy: system WOJNA oraz system, który nazwalismy systemem BILDUNGSROMAN (w skrócie BR), przy czym poszczególne znaki funkcjonują jednocześnie w obydwu systemach. Kluczowe dla systemu BR w powieściach znaki to BRAWUROWY ATAK, DEZERCJA i, jako znak katalizator, ŚMIERĆ TOWARZYSZA. Rozpatrzmy je tutaj, ale nie w kategoriach ich funkcjonowania w powieści wojennej, lecz właśnie w systemie BILDUNGSROMAN, czyli w kategoriach formowania się i dojrzewania świadomości bohatera.

Zacznijmy od znaku centralnego (ŚMIERĆ TOWARZYSZA), w obydwu bowiem powieściach pełni on funkcję podobną: jest zarówno katalizatorem przemiany wewnętrznej bohatera, jak i zewnętrznym znakiem inicjacji. Umieranie, śmierć konkretna widziana z bliska jest znakiem wprowadzenia w tajemnicę istnienia. Bohater Hellera „czuł jak całe jego ciało pokrywa się gęsią skórą, gdy spogląda z przygnębieniem w dół na bezlitosną tajemnicę Snowdena, która wreszcie wyszła na jaw, rozlewając się po brudnej podłodze. Nietrudno było odczytać prorocstwo z jego wnętrzości. Człowiek jest istotą materialną, oto była tajemnica Snowdena.” PDD, 475). Fleming, patrząc w oczy konającego Conklina „dojrzał [w nich] coś, co sprawiło, że z jękiem osunął się na ziemię” (SGO, 78). Zarówno Crane, jak i Heller eksponują scenę agonii. Warto zacytować obszerniejsze fragmenty tych partii, by stwierdzić, iż obydwaj kładą nacisk na naturalistyczny charakter obrazu widzianego w obydwu przypadkach oczami bohatera i budzącego jego nadzwyczaj intensywną reakcję emocjonalną.

C r a n e:

Zaległa cisza.

Wreszcie pierś skazanego żołnierza poczęła się wznosić z wysiłkiem. Przybierał on na gwałtowności, aż w końcu wydało się, że w tym człowieku tkwi jakieś zwierzę, które wierzga i miota się wściekle, usiłując wydostać się na wolność.

Chłopiec wzdygnął się na ten widok stopniowego duszenia, a kiedy przyjaciel potoczył wkoło wzrokiem, chłopiec dojrzał w jego oczach coś, co sprawiło, że z jękiem osunął się na ziemię. [...]

Nagle ciało jego [umierającego] zeszywniało i wyprostowało się. Potem wstrząsnął nim przeciągły dreszcz. Wpatrzył się w przestrzeń. Obaj widzowie dostrzegli osobiwe, głębokie dostojeństwo w jego trwardej, przerażającej twarzy.

Nawiedziła go jakaś pełzająca dziwność, która zwolna spowijała go całego. Przez chwilę drżenie nóg sprawiło, że poczał jakby tańczyć jakiś ohydny taniec. Ręce jęły bić dziko dokoła głowy, jak gdyby go ogarnął szatański entuzjazm.

Rosła postać wyprostowała się na całą wysokość. Rozległ się lekki, suchy trzask. A potem żołnierz poczał chylić się w przód powoli, prosto, jak padające drzewo. Szybki skurcz mięśni sprawił, że lewe ramię pierwsze uderzyło o ziemię.

Ciało jak gdyby odskoczyło nieco po upadku.

— Boże! — powiedział obdarty żołnierz.

Chłopiec śledził jak zaczarowany tę ceremonię na miejscu spotkania. Twarz jego wykrzywił wyraz udręki, jakiej musiał doznawać przyjaciel.

Teraz porwał się na nogi i podszedłszy bliżej, zajrzał w ziemistą twarz. Usta były rozwarte, a zęby ukazywały się w uśmiechu.

Poła granatowej kurtki odchyliła się od ciała i chłopiec ujrzał, że bok wygląda tak, jakby wyżarıy go wilki.

Obrócił się z nagią, bladą wściekłością ku polu bitwy. Potrząsnął pięścią. Zdało się, że zaraz wybuchnie płomiennymi słowy.

— Piekło! [Hell!]⁵

Czerwone słońce przyklejone było na niebie jak opłatek. (SGO, 78—79)

H e l l e r:

Snowden miał drugą ranę pod kamizelką. Yossarian jednym ruchem rozpiął zatrzaski kamizelki Snowdena i usłyszał swój własny dziki wrzask, kiedy wnętrzności Snowdena wypłynęły na podłogę oślizgłą masą i płynęły nadal. Odłamek długości może trzech cali trafił go od drugiej strony tuż pod ramieniem, przeszedł na wylot i wyciągnął za sobą różnokolorowe wnętrzności przez gigantyczną dziurę w klatce piersiowej, którą wyrwał wychodząc. Yossarian wrzasnął po raz drugi przycisnąwszy obie ręce do oczu. Z przerażenia szczekał zębami. Zmusił się, żeby spojrzeć. Jak z rogu obfitości, pomyślał gorzko na widok wątroby, płuc, nerek, żeber, żołądka i kawałków duszonych pomidorów, które Snowden jadł tego dnia na obiad. Yossarian nie cierpiał duszonych pomidorów. Odwrócił się czując zawrót głowy i wzbierające mdłości. [...]

— Zimno mi — skomlił Snowden. — Zimno mi.

⁵ Cytuję w tym miejscu dodatkowo oryginał, przekład Zielińskiego bowiem nie oddaje tu w pełni typowej emotywniej wartości angielskiego wykrzyknika (choć może być uzasadniony chęcią wyeksponowanie religijnej symboliki utworu).

— Cicho, cicho — mrucał Yossarian automatycznie głosem tak cichym, że nikt go nie mógł usłyszeć. — Cicho, cicho.

Yossarianowi też zrobiło się zimno i nie potrafił opanować dreszczy. Czuł, jak całe jego ciało pokrywa się gęsią skórą, gdy spogląda z przygnębieniem w dół na bezlitosną tajemnicę Snowdena, która wreszcie wyszła na jaw, rozlewając się po brudnej podłodze. [...]

— Zimno mi — powiedział Snowden. — Zimno mi.

— Cicho, cicho — powiedział Yossarian. — Cicho, cicho.

Szarpnął rączkę spadochronu Snowdena i okrył jego ciało białą nylonową płachtą.

— Zimno mi.

— Cicho, cicho (PDD, 474—475).

Znamienną jest rzeczą, że obydwaj bohaterowie zostają wprowadzeni w głębszą sferę życia poprzez sferę śmierci; przez bezpośrednie zetknięcie się z jej fizycznym przejawem. Od tego momentu dla obydwu rozpoczyna się droga ku dojrzałości. Fleming wraca na pole bitwy, by wziąć udział w trzech następnych starciach, Yossarian robi wszystko, by nie wziąć udziału w ani jednym.

Pojęcie „dojrzałości”, w sensie, w jakim się nim tu posługujemy, szczególnie w przypadku *Paragrafu-22*, funkcjonuje oczywiście jedynie w świecie powieści i nie ma charakteru aksjologicznego postulatu w odniesieniu do świata zewnętrznego. Najzwyczajniej: oznacza ono mające wpływ na postawę i świadomość bohatera poznanie jako rezultat inicjacji i doświadczenia.

Zmiany w osobowości Fleminga uzewnętrzniają się w kolejnych starciach z wrogiem. Jak zauważa D. B. Gibson w swej monografii⁶, w każdym z pięciu starć Henry jest innym człowiekiem i każde z tych starć pełni inną funkcję w powieści. Gibson wyraźnie odgranicza zachowanie bohatera w pierwszych trzech starciach od jego zachowania w pozostałych dwu. Słusznie zauważa, że odwaga Fleminga w pierwszym starciu jest tylko pozorna, bowiem „działanie odważne musi być działaniem świadomym”⁷, tymczasem Henry działa poza świadomością, znajduje się w bielowym śnie („battle sleep”), „robi swoją bronią jak automat” (SGO, 51). Odzyskawszy świadomość, ucieka z pola bitwy podczas drugiego starcia. Trzecie starcie przypomina pierwsze: Henry jest ledwie świadom tego co robi; jest to moment powrotu na pole bitwy i początek drogi ku odwadze. Dopiero w czwartym starciu jego czyny nabierają charakteru działań celowych i, co więcej, Henry osiąga stan szczególnego wyostrenia świadomości:

⁶ D. B. Gibson: *The Fiction of Stephen Crane*. Carbondale and Edwardsville. London and Amsterdam 1968, s. 60—89.

⁷ Idem: *The Fiction...*, s. 84.

Chłopcu wydawało się, że obejmuje wzrokiem wszystko. Każda łodyżka zielonej trawy odcinała się jasno i ostro. Miał wrażenie, że dostrzega wszelkie przemiany w cienkim przezroczystym oparze, który unosił się nad gnuśnymi płachtami. Widać było każdą chropawość brunatnych czy szarych pni drzewnych, a także żołnierzy z pułku [...]. (SGO, 132)

Do czwartego starcia Henry przystępuje, zdając sobie sprawę z nikłych szans na przeżycie, podслуchał bowiem wspomnianą już rozmowę oficera z generałem, z której wynikało, iż oddział zdecydowano poświęcić. Piąte starcie potwierdza implikacje poprzedniego: Henry, jako chorąży, nie tylko zostaje bohaterem, ale staje się też mężczyzną i uzyskuje pełną świadomość swojej dojrzałości:

I wreszcie oczy jakby mu się otworzyły na nowe sprawy. Stwierdził, że może obejrzeć się wstecz na brzmiały mosiądz i bombastyczność swych dawnych wierzeń i zobaczyć je w prawdziwym świetle. Uradował się, kiedy odkrył, że teraz nimi gardzi.

Wraz z tym przeświadczeniem pojawił się wielki zasób ufności. Uczuł w sobie spokojne męstwo, nie zuchwałe, ale mocnej, dobrej próby. Wiedział, że już nie straci ducha, dokądkolwiek przyszedłby mu iść. Dotknął wielkiej śmierci i przekonał się, że ostatecznie jest ona tylko wielką śmiercią. Był mężczyzną. (SGO, 163—164)

Ewolucja świadomości bohatera jest jednocześnie jej translokacją z jednego systemu semiotycznego w drugi, lub dokładniej, z heroiczno-popularnego wariantu systemu WOJNA w wariant nazwany tu prowizorycznie „brutalnym”, któremu równie dobrze mogłoby przysługiwać nazwa wariantu realistycznego. Henry pojmuje w końcu, że jest „malutki pośród całej kupy innych” (SGO, 19), że stanowi tylko część okaleczonego tłumu, i że bohaterstwo nie polega na stereotypowych wyobrażeniach o ustylizowanych scenach bitewnych.

Dynamicznie zarysowana postać Fleminga określona jest przez główne znaki systemu. Ucieczka z pola walki jest na poziomie wartości moralnych znakiem tchórzostwa, które z kolei na poziomie ideologicznym systemu BR oznacza niedojrzałość. Brawurowy i świadomy atak jako drugi punkt skrajny jest znakiem odwagi, świadome zaś męstwo znakiem dojrzałości. Centralnym znakiem „zwrotnym” procesu inicjacji pozostaje wśród innych doświadczeń wojennych śmierć towarzysza.

Zaskakujące jest porównanie relacji między systemem WOJNA i systemem BR w *Szkarłatnym godle* i *Paragrafie 22*. O ile Crane neguje wariant heroiczno-popularny, przeciwstawiając statycznemu i płytkiemu bohaterstwu alternatywę drogi od tchórzostwa do prawdziwej odwagi, czyli w systemie BR od niedojrzałości do dojrzałości, o tyle w powieści Hellera analogiczne znaki są wyposażone w zupełnie przeciwną wartość ideologiczną.

Bohater *Paragrafu 22*, Yossarian, po odbyciu wstępnej służby w szkole kadetów w Santa Ana w Kalifornii, gdzie spędza czas na defiladach organizowanych przez porucznika Scheisskopfa oraz na cielesnym uwodzeniu żony tegoż porucznika Scheisskopfa — dostaje się do bazy lotniczej w Pianosie. Jako bombardier odbywa siedemdziesiąt jeden lotów bojowych. Trzy z nich, podobnie jak pięć starć Henry'ego Fleminga, nabierają szczególnej mocy jako znaki w Hellerowskim systemie BR.

Pierwszą istotną akcją jest lot nad Ferrarę, po którym Yossarian zostaje bohaterem. Ponieważ dziewięć akcji w ciągu sześciu dni nie udało zniszczyć mostu nad Po, w dziesiątej akcji Yossarian decyduje się poprowadzić swój klucz nad cel po raz drugi, choć niezgodne to jest z regulami i obowiązującym regulaminem walki powietrznej. Yossarian zawrócił, „ponieważ był wtedy jeszcze odważny” (PDD, 149). Po powrocie na ziemię zostaje promowany do stopnia kapitana i dostaje medal za waleczność.

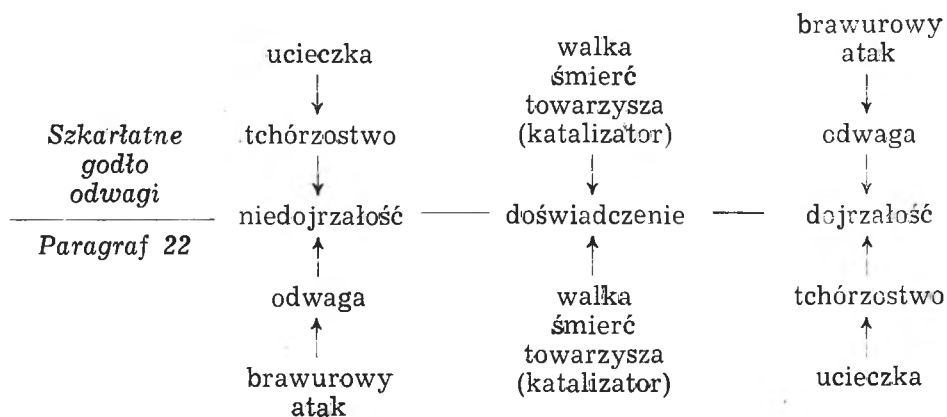
Drugą kluczową akcją jest Avignon. Fragmentaryczne opisy tego lotu pojawiają się z rytmiczną regularnością w całej powieści jako retrospekcja Yossariana, by wreszcie w rozdziale czterdziestym pierwszym zespolić się w przerażający obraz powietrznej gehenny. To właśnie w tej akcji ginie Snowden (opis jego agonii przytaczaliśmy kilka stron wcześniej). Lot nad Avignon odpowiada scenie śmierci Jima Conklina ze *Szkarłatnego godła*. Od tego momentu następują zmiany w osobowości Yossariana, których sam zresztą jest w pełni świadomy. Dominującym teraz rysem tej postaci jest pragnienie przetrwania:

Postanowił żyć wiecznie; był to jedyny cel, dla osiągnięcia którego gotów był narażać życie i w każdej chwili interesowało go wyłącznie to, żeby wrócić cało i zdrowo. [...] bał się straszliwie i jedynie myśli, że musiałby komuś innemu powierzyć kierowanie ucieczką znad celu, powstrzymywała go od porzucenia stanowiska pod ogniem nieprzyjaciela [...]. Nie znał na świecie nikogo, w czyje ręce mógłby przekazać tak odpowiedzialne zadanie, gdyż nie znał nikogo, kto byłby równie wielkim tchórzem. (PDD, 32, 54)

Trzecia ważna akcja to odkładany kilkakrotnie lot nad Bolonię (odkładany, trzeba nadmienić, dzięki sztuczkom Yossariana), w czasie którego Yossarian dezertuje z pola walki. Jego jedyny cel teraz to całkowita ucieczka z wojska; decyduje się na nią po odbyciu siedemdziesiątego pierwszego lotu. Ucieczka, podobnie jak w powieści Crane'a, jest w kategoriach systemu WOJNA znakiem tchórzostwa, ale zarazem w kategoriach systemu BR, inaczej niż w przypadku Henry'ego Fleminga, jest ostatnim etapem na drodze bohatera do dojrzałości. Warto podkreślić, iż w modelu stworzonym przez Hellera decyzja Yossariana nie ma negatywnej wartości moralnej. Jej wartość dodatnia uwidacznia się nie tyl-

ko przez stosunek narratora do bohatera czy przez samą konstrukcję tej postaci na negatywnym tle świata Pianozy, ale też dzięki wyraźnie sformułowanej aprobacie dwu moralnych autorytetów w powieści Hellera: majora Danby, profesora uniwersytetu i intelektualisty, oraz kapelana, reprezentującego bezkompromisową uczciwość. Yossarian, zdobywając brawurowym atakiem swój medal, podobny jest do czterech niedojrzałych, świeżo przybyłych do jednostki chłopców, do których sam się zresztą z perspektywy swych wojennych przeżyć przyrównuje (PDD, 374—380). Stając się, po doświadczeniach siedemdziesięciu jeden lotów bojowych, świadomym tchórzem — jest człowiekiem dojrzałym.

Funkcjonowanie kluczowych znaków w systemie BR w *Szkarłatnym godle odwagi* i *Paragrafie 22* można zatem w sposób schematyczny przedstawić następująco⁸:



Przeprowadzone zestawienie uwidacznia krzyżowanie się w obydwu powieściach dwu omawianych tu systemów semiotycznych lub, nieco inaczej, spożytkowanie w systemie BILDUNGSROMAN niektórych znaków funkcjonujących również w systemie WOJNA. Co więcej, na poziomie wartości moralnych systemu WOJNA obydwaj autorzy posługują się tymi samymi kluczowymi znakami (ucieczka → tchórzostwo; brawurowy atak → odwaga). W systemie BR jednak sytuacja jest inna. Aksjologiczny model świata Hellera jest odwróceniem modelu Crane'owskiego, stanowi ironiczne i gorzkie zanegowanie tego modelu. Wprawdzie Fleming i Yossarian poruszają się po tej samej drodze i osiągają ten sam cel, podążają jednak w przeciwnych kierunkach.

⁸ Przyjmujemy tu znak → jako „oznacza”.

Войцех Каляга

СЕМИОТИЧЕСКАЯ ИРОНИЯ ХЕЛЛЕРА И КРЕЙНА

Резюме

В статье проводится сравнение романов С. Крейна *The Red Badge of Courage* и И. Хеллера *Catch-22* с точки зрения семиотических систем и главных знаков, функционирующих в этих произведениях. В первой части статьи автор занимается введением знаков так называемого героико-популярного варианта системы ВОЙНА в мир, реализованный в „грубом” варианте (*The Red Badge of Courage*) и гротеско-абсурдном (*Catch-22*) этой же системы; вторая часть показывает роль раны как иронического знака; третья часть посвящена реализации литературной системы Бильдунгсроман и контрастному использованию в нем знаков системы ВОЙНА у Хеллера и Крейна.

Wojciech Kalaga

THE SEMIOTIC IRONY OF HELLER AND CRANE

Summary

The goal of the paper is to compare E. Crane's *The Red Badge of Courage* and J. Heller's *Catch-22* from the point of view of the semiotic systems and the basic signs functioning within these two novels. In the first part, the author discusses the use of the signs belonging to the popular-heroic variant of the system WAR in its „brutal” variant (*The Red Badge of Courage*) and in its absurd-grotesque variant (*Catch-22*); part two deals with the function of the wound as an ironic sign; and part three compares the realizations of the literary system BILDUNGS-ROMAN, and the use within this system of the signs belonging to the system WAR in both novels.